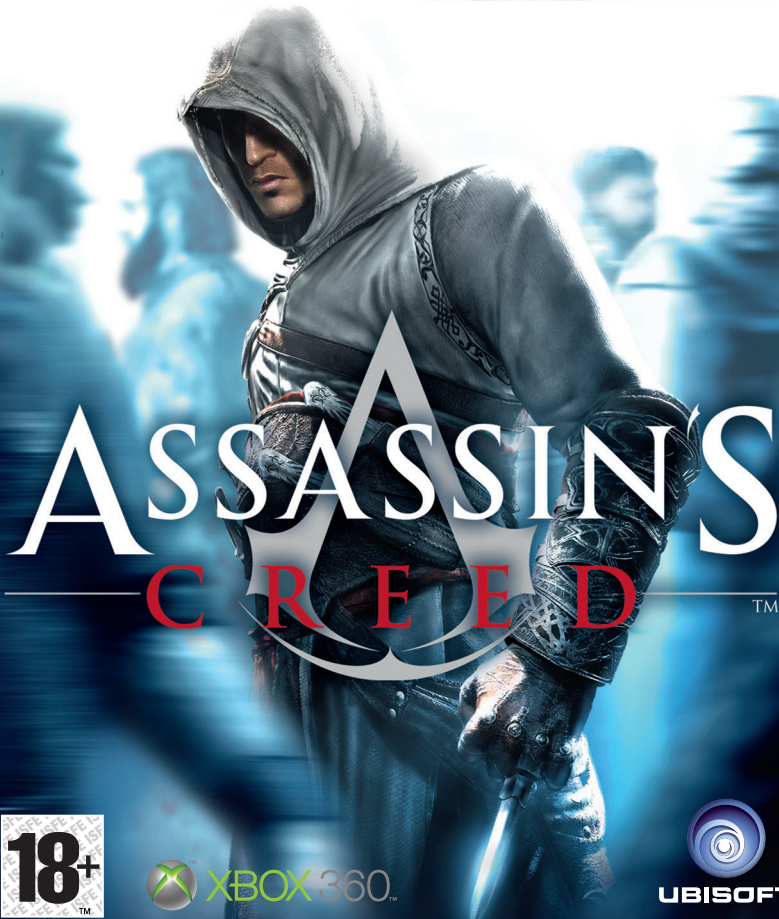




NU OVERALL VERKRIJGBAAR !
MAINTENANT DISPONIBLE !

WWW.ASSASSINSCREED.COM



18+

www.pegi.info

XBOX 360



Assassin's Creed © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.

300009931 MADE IN EUROPE

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

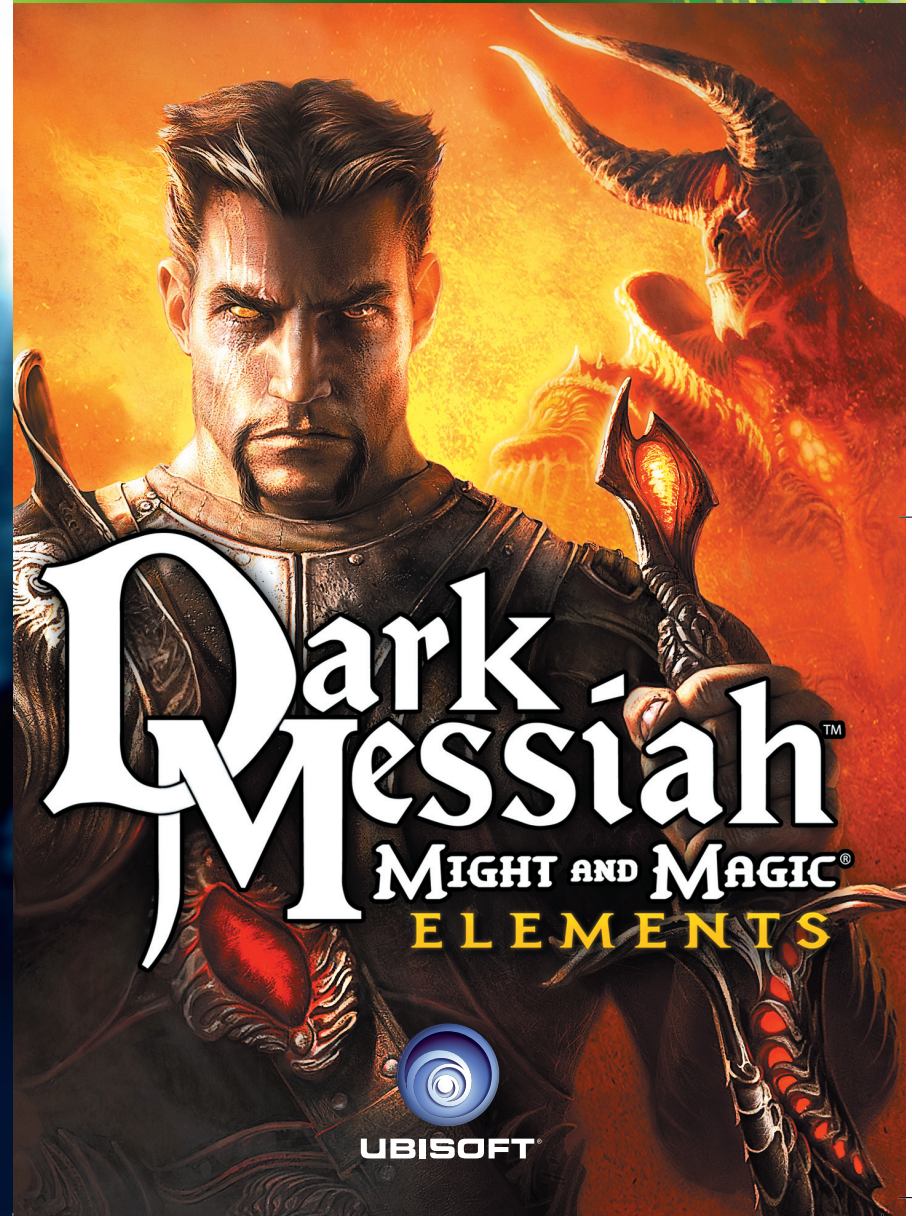
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



XBOX 360

XBOX
LIVE



UBISOFT

WARNING

Before playing this game, read the Xbox 360™ Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support (see inside of back cover).

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions:

- Sit farther from the television screen.
- Use a smaller television screen.
- Play in a well-lit room.
- Do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

LE SERVICE CLIENTS UBISOFT

Site Internet

www.support.ubi.com

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

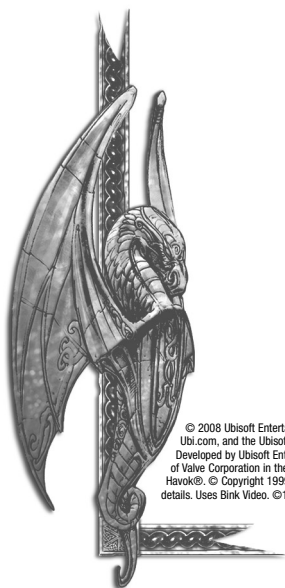
ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34 Euros/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

TABLE OF CONTENTS

GAME CONTROLS	4
CONNECT TO XBOX LIVE	4
INTRODUCTION	5
MAIN MENU	7
OPTIONS	8
GAME CONTROLS	9
CHARACTER CLASSES	11
IN-GAME INTERFACE	12
ITEMS & SKILLS	14
MULTIPLAYER	22
WARRANTY	32
TECHNICAL SUPPORT	33



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
 Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999–2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997–2008 by RAD Game Tools, Inc.

GAME CONTROLS

Single Player Controls



XBOX LIVE

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox LIVE®. Build your profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content at Xbox LIVE Marketplace. Send and receive voice and video messages. Get connected and join the revolution.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.



INTRODUCTION

In Dark Messiah, you are Sareth, apprentice to Phenrig, a powerful wizard. Phenrig, your foster father, has raised you from birth for a single purpose, training you in the arts of magic and war.

At the beginning of the game you are sent to the free city of Stonehelm, home to the mage Menelag, a friend of your master, to help him retrieve the long-lost Skull of Shadows.

Characters

Sareth (You)



A young man, student of the mage Phenrig. Trained in martial arts and the ways of magic by his mentor, Sareth is prepared to leave the only home he has known and venture out into the world of Ashan.

Phenrig



Phenrig is Sareth's tutor and mentor. He has raised the orphan boy since his childhood. Sareth owes all he knows of weapon and magic to his master's severe but patient tutelage.

Menelag



The wizard Menelag, ruler of the free city of Stonehelm, led a 10-year expedition to locate his lifetime obsession: the Skull of Shadows. He finally discovered it on a savage island, buried within a ruined temple.

Xana



A guardian entity who has been magically fused to Sareth's spirit by Phenrig in order to guide and protect him.

Leanna



Leanna is a young wizard of Stonehelm, niece to Menelag and part of the expedition to find the Skull of Shadows. She wishes to retrieve the Skull and use it to defend her city, and becomes Sareth's companion on their search for it.

The Dark Messiah



Son of the Demon Sovereign, he is prophesied to be the one who will unlock the gate to the demon's prison and allow their legions to rampage across Ashan.

Kha Beleth, the Demon Sovereign



Father of the Dark Messiah and ruler of the infernal legions, he waits impatiently for the day when his son will tear down the prison that confines him and his followers in the empty spaces between the worlds.

The Might & Magic Universe

Backstory

Nearly a thousand years ago, the Wars of Fire raged across the face of Ashan. Men, Elves, Dwarves and their allies pitted themselves against the hordes of Demons. Great devastation was wrought, but in the end the allied forces were victorious. Their victory was largely due to the heroic sacrifice of the wizard known as Sar-Elam, the Seventh Dragon.

Using his almost god-like powers and supported by his fellow wizards, Sar-Elam cast the Demons out of the world into a limbo of eternal fire. From the essence of his spirit, Sar-Elam wove a prison to contain the Demons forever.

However, something went wrong during Sar-Elam's ritual. The magic he summoned failed to create a complete prison; the tiniest of flaws remained in the otherwise impervious barrier, a weakness that allowed Demonic influence to seep into the world during times of a lunar eclipse.

Angry but patient, the Demons remained in their prison to wait... and to plan.

All that remained of the Seventh Dragon was his skull. Now called the Skull of Shadows, it was spirited away by those loyal to the goddess Mother Asha, creator of the world and source of all magic. They hid it in an ancient temple on a deserted island, far from the machinations of Men, Elves or Demons. There the Skull sits, awaiting the day when its powers might be needed again.

The Prophecy of the Dark Messiah

67 years after Sar-Elam's death, his disciple Sar-Shazzar prophesied that a half-demon, half-human child would one day be born; a walker between worlds who would be known as the "Dark Messiah" and who would use the relics of the Seventh Dragon to shatter the Demons' prison forever.

Only three complete stanzas, fragments of the original prophecy, remain. They could be translated as follows:

*ten centuries shall the fortress stand
walls of spirit wrapped in walls of fire
and horned lords shall bow their heads
to one not yet born, of the darkest sire*

*one century of blood and strife
the moon shall darken and none know why
the resting place at last is found
of the seventh who soared so high*

*last daughter of a forlorn line
shall guide him into history
beneath the crypts prophecies clash
the war of ancient enemies*

MAIN MENU

Once the game has finished loading, press START to access the Main Menu, which offers you the following options:

Single Player

Start a new single player game as Sareth. Choose your Class between Warrior, Archer, Mage or Assassin, each with its own unique skills.

Choose a difficulty level of easy, normal or hard. In hard mode, enemies will be stronger, more resistant and more skilful at dodging your attacks.

Multiplayer

Access a multiplayer game (see page 22 for more details).

Warning: You need an Xbox LIVE connection to play multiplayer games.

Achievements

Check all your achievements.

Exclusive Content

Through this menu, you can access exclusive content by registering your gamertag on ubi.com, or by entering your exclusivity code.

SINGLE PLAYER OPTIONS

Audio/Display

These options allow you to

- Select the global volume for the game
- Select the volume for the music
- Select the volume for the voice
- Select the brightness of the game
- Display enemies' life bar

Xbox 360 Controller

These options allow you to

- Set the sensitivity of the controller
- Watch the controls

Note: Your Y axis may be inverted (moving the right stick up will have you look at your feet) if you have configured your Xbox 360 profile this way. Adjust your Xbox 360 profile to adjust this aspect of the game.

MULTIPLAYER OPTIONS

Audio/Display

These options allow you to

- Select the global volume for the game
- Select the volume for the music
- Select the volume for the voice
- Select the brightness of the game
- Display enemies' life bar
- Display damage done
- Activate the Equipment Pack

Xbox 360 Controller

These options allow you to

- Set the sensitivity of the controller
- Watch the controls
- Change weapon/skill controls

Note: Your Y axis may be inverted (moving the right stick up will have you look at your feet) if you have configured your Xbox 360 profile this way. Adjust your Xbox 360 profile to adjust this aspect of the game.

GAME CONTROLS

Basic Actions

Running

Press the **⬆** to run. Movement is faster, but you use up your stamina. If your stamina is empty, you can't run.

Crouching

Press the **LB** to crouch. Movement is slower.

Jumping

Press the **Y** button to jump.

Climbing

Ladder: To climb a ladder, simply walk towards it, then move up or down.

Wall: To climb a low wall, hold the **Y** button in front of it and move toward the wall.

Rope: To climb a rope, press the **Y** button to jump toward it, then move up or down.
Press **Y** again to jump in the direction you are facing.

Weapon attack/Spell casting

Pull the **RT** to attack with your weapon or cast the selected spell.

Select Item/Spell in Quickbelt

Your quickbelt contains 8 slots that can be filled with an item or a spell. To select an item or a spell from the first 4 slots, simply push the directional pad **⬆**, **⬇**, **⬅** or **➡**. Press and hold the **RB** to access the 4 extra slots.

Defend

Pull and hold the **LB** to defend with your weapon, or with your shield if you are wearing one. The defence will be more efficient with a shield. You can't protect yourself with a bow.

Interact

Press the **A** button to interact with your environment. This includes picking up items, pulling levers, and opening doors and chests, etc.

Advanced Actions

Power Strike

Pull and hold the **RT** to adopt an offensive stance. Releasing the button will make Sareth deliver a powerful strike, inflicting 150% of your weapon's damage.

Adrenaline

Each strike will increase your adrenaline bar. When it is full, press the **X** button and deliver a power strike to inflict a lot of damage. You also have a chance to make a finishing move that will slay your enemy.

Note: The move will differ depending on what you are aiming at (e.g., aim at the head to behead your enemy).

When your adrenaline bar is full, the effects of spells will also be highly increased. Press the **X** button and use your spell to release your rage. For example, with Telekinesis, you will be able to grab and throw your enemies.

Counter

Parrying right before an enemy strike will destabilise your enemy and create an opening to counter-attack.

Interaction with Environment

You will often have to fight a number of adversaries at the same time. In this situation, try to make use of the environment to gain an advantage over them: destroy wood pillars to drop boxes and barrels on them, kick your enemies when they are near spiked walls to impale them, set fire to oil-filled jars or barrels to burn them. There are numerous possibilities, so feel free to try out different actions.

Xana's Power

Hold the **X** button to trigger Xana's power. When you use her power, you are unable to use any weapon, and you will lose health at a regular rate. Press the **X** button again to turn off Xana's power.

Note: This action is not available at the beginning of your adventure.



CHARACTER CLASSES

Warrior

A man of great strength, the Warrior believes only in the power of the sword. He can use special abilities to kill his enemies in one strike, and can wear great protection.

Words: Power, Contact, Charge, Man-To-Man Combat.

Equipment: Swords, Shields, Strong Armour.

Archer

The Archer is not a hand-to-hand fighter. He prefers his bow to take out his enemies from a distance before they can approach him.

Words: Precision, Anticipation, Reflexes.

Equipment: Bows, Scraping-knives, Leather Armour.

Mage

The elements hold no secrets for the Mage. He often uses combinations of powers, knowing full well that fire is not necessarily more harmful than ice.

Words: Magic Power, Knowledge, Low Armour.

Equipment: Sticks, Magic Clothes.

Assassin

Why fight an adversary head on when he can be attacked from behind? Proficient with a dagger, this master of shadow is an expert in tact, silence and subtlety.

Words: Stealth, Backstab, Analysis.

Equipment: Scraping-knives, Leather Armour.

IN-GAME INTERFACE



- 1. Life:** This is your life bar. It diminishes when you are hit, but can be replenished by drinking life potions or using healing spells.
- 2. Mana:** This is your mana bar (note: it doesn't appear if you choose the Warrior or Assassin class). It diminishes each time you use a spell, but can be replenished by drinking mana potions. The number displayed next to the icon of the selected spell tells you how many times you can use your spell with your current mana level.
- 3. Adrenaline:** This is your adrenaline bar. The more enemies you kill, the more it fills up. It is used up entirely when you release your rage.
- 4. Selected Weapon/Skill:** Displays your current weapon or spell. If the weapon has a special power (spell), you will need to wait a while before you can use this special power again.
- 5. Quickbelt:** Used to quickly equip the spells or items from your inventory. You can also drink potions using the quickbelt. Press and hold **RB** to see the four extra slots.
- 6. Stealth Gauge:** When you play as the Assassin, this gauge will appear once you find yourself in darkness.
- 7. XP:** Your experience bar, identical to the one in the Skills page (see below).
- 8. Stamina:** When you run, fight or kick, your stamina goes down. You will also lose stamina when you are underwater, and if it is empty, you will start losing life, so make sure you go back up to the surface to breathe again.
- 9. Boss Life:** This bar appears when you face a boss.
- 10. Exit:** This icon indicates you are nearing the end of the level.

Inventory



During the game, you will be able to gain various items to help you during your quest. Press the **B** button during the game to access your inventory.

1. Indicates your current life and mana, and the maximum amounts available.
2. Displays your armour class (the damages your equipment can absorb), damage (the amount of damage your current weapon deals to the enemies) and critics (probability of performing a critical strike). Critical strikes double inflicted damages.
3. Object categories (see below).
4. Your quickbelt. Press the **X** button to assign the current item or spell to your quickbelt. Move your **○** toward a slot and press the **A** button to undertake the assignment. Press and hold the **RB** to switch between your first and second quickbelt.

You can collect objects that your class is otherwise unable to equip. These objects will automatically be moved to your collection. Press the **Y** button during the game to consult your collection.

Objectives

Press the **BACK** button to access a list of all your objectives in a level. You can have primary (compulsory) objectives and secondary (optional) ones. The objectives page also reminds you of all the relics you have found, both in the current map and throughout the entire game. By collecting them all, you will earn or receive achievements.

Skills

Completing an objective, finding a secret area or killing an enemy will increase your experience bar. Once it is full, you will gain a level and a new skill. From your inventory, press the **Y** button to access the skill page.



1. The list of skills obtained when you gain a level. Browse through them for a description of each skill.
2. Your experience bar and your current level.

ITEMS & SKILLS

Items

You will find many different items to help you progress through your journey. They fall into the categories below.

Weapons

There are three types of weapons:



Swords

Swords are powerful weapons, and very effective in melee combat.



Daggers & Staffs

Daggers are perfect for sneaking up on an enemy and dealing him deadly blows. Staffs are not as deadly as swords and daggers, but are highly effective against large groups of enemies, as they can more easily stun and knock them down.



Bows

A bow inflicts considerable damage from a distance. Power strikes do not inflict more damages than quick attacks, but holding the **RT** button once you reach level 2 archery allows you to Zoom.



Armour and Shields:

These improve your overall defence, thus reducing damage received.



Accessories

Accessories are items with magical properties, such as rings and potions.

Spells

Spells are obtained when you gain new levels. You will also find scrolls with special powers. All spells fall into two categories:



Esoteric spells: these are mainly used to assist you.



Elemental spells: these are mainly used to inflict damage.

Skills, by Class

Warrior



Dark Vision

Allows you to see in the dark.



Melee Combat 1

Allows you to deliver your Fast strikes even faster.

Downward Blow (Jump + Power Strike): Pushes the enemy backward and doubles the damage. Uses up stamina.



Strength 1

Increases damage inflicted with a weapon by 10.



Melee Combat 2

Creates a 5% chance of disarming your enemy with a Power Strike.

Charge (Sprint + Power Strike): Stuns the enemy and doubles the damage. Uses up stamina.



Stamina

Increases your Stamina. The more stamina you have, the faster you can sprint, and the longer you can dive without oxygen.

**Endurance 1**

Allows you to store up to 600 Health Points.

**Melee Combat 3**

Creates a 5% chance of breaking an enemy parry using a Power Strike, and a 2% chance using fast strikes.

Whirlwind Attack (Crouch + Power Strike): Keeps the enemy within range, and doubles your damage inflicted. Uses up stamina.

**Strength 2**

Increases damage inflicted with a weapon by 15.

**Endurance 2**

Allows you to store up to 700 Health Points.

**Strength 3**

Increases damage inflicted with a weapon by 25.

**Endurance 3**

Allows you to store up to 800 Health Points.

**Adrenaline**

Makes Adrenaline last longer, and allows you to inflict two Fatalities in a row.

**Vitality**

Regenerates 10 life points every 5 seconds.

**Critical Hit 1**

Gives you a 2% chance of performing a Critical Strike (double damage).

**Critical Hit 2**

Gives you a 4% chance of performing a Critical Strike (double damage).



Archer



Dark Vision

Allows you to see in the dark.



Archery 1

Shots are more accurate (stable sight). Damage caused by a headshot will be twice as powerful.



Archery 2

Allows you to zoom in when using a bow.

Zoom: Hold the  button. Damage caused by a headshot is 3 times more powerful.



Fire Trap

Cost: 120 energy. Damage: 250 (fire).

Effect: Sets an invisible, magic trap that explodes when an enemy comes near.



Archery 3

Allows you to reload more quickly. Damage caused by a headshot is 4 times more powerful.



Burglar

Allows you to lockpick doors. Also lets you automatically detect traps and hidden objects.



Endurance 1

Allows you to store up to 600 Health Points.



Critical Hit 1

Gives you a 2% chance of performing a Critical Strike (double damage).



Poison Resistance

Decreases the poison's effect by half.



Heal

Cost: 80 energy. Heals: 150. Use it to heal yourself.



Magic Affinity 1

Allows you to store up to 450 Mana Points.



Endurance 2

Allows you to store up to 700 Health Points.



Critical Hit 2

Gives you a 4% chance of performing a Critical Strike (double damage).



Adrenaline

Makes Adrenaline last longer, and allows you to inflict two Fatalities in a row.



Dagger Mastery

Adds 20 damage points when you hit using daggers.

Mage



Dark Vision

Allows you to see in the dark.



Flame Arrow

Cost: 30 energy. Damage: 40 (fire).

Effect: Casts a magic projectile. Use  to guide its trajectory.

Adrenaline: Casts 3 projectiles at the same time.



Freeze

Cost: 120 energy. Damage: 0.

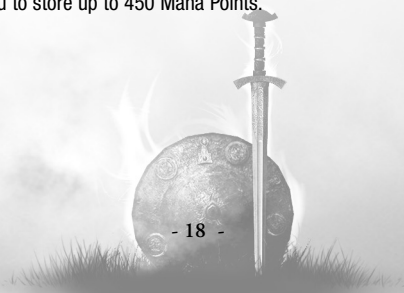
Effect: Freezes an enemy for 12 seconds.

Adrenaline: freezes the enemy permanently.



Magic Affinity 1

Allows you to store up to 450 Mana Points.





Fireball

Cost: 70 energy. Damage: 75 (fire) + explosion.

Effect: Casts a magic projectile that explodes on contact. Use  to guide its trajectory.

Adrenaline: Kills the target instantly.



Telekinesis

Cost: Depends on the object's mass.

Effect: Grab, move, and throw objects from a distance. Press the  to hurl an object held in telekinesis.

Adrenaline: Lift living creatures and massive objects.



Magic Affinity 2

Allows you to store up to 600 Mana Points.

Increases the power of your spells and magic effects by 30%.



Lightning Bolt

Cost: 100 energy. Damage: 100 (lightning bolt).

Effect: Casts an electric projectile. Bounces off walls. Damage is increased if the enemy is standing in water.

Adrenaline: Chain lightning that can hit up to 3 targets.



Sanctuary

Cost: 120 energy.

Effect: Generates a magic shield that protects you from physical attacks and magic projectiles for 8 seconds.



Fire Trap

Cost: 120 energy. Damage: 250 (fire).

Effect: Sets an invisible magic trap that explodes when an enemy comes near.



Magic Affinity 3

Allows you to store up to 900 Mana Points.

Increases your spells and magic effects by 60%.



Regeneration

Regenerates 10 Mana Points every 5 seconds.



Inferno

Cost: 80 per second. Damage: 20 per second (fire).

Effect: Used to throw flames in front of you to burn your enemies.

Adrenaline: Increases the amount of damage inflicted.



Magic Power

Increases your spells and magic effects by 100%.



Endurance 1

Allows you to store up to 600 Health Points.

Assassin



Dark Vision

Allows you to see in the dark.



Stealth 1

Decreases the sound of your footsteps when moving in a crouched position.

Allows you to Backstab enemies by attacking them from behind using daggers with a Power Strike.



Stealth 2

Allows you to become invisible when not moving in the shadows.

Adds a 2% chance of inflicting a Critical Strike with daggers.



Burglar

Allows you to lockpick doors. Also lets you automatically detect traps and hidden objects.



Melee Combat 1

Allows you to deliver your Fast strikes more quickly. Downward blow (Jump + Power Strike): Pushes the enemy backwards and doubles the damage. Uses up stamina.



Stealth 3

Allows you to move in the shadows while remaining invisible.

Adds a 4% chance of inflicting a Critical Strike with daggers.



Melee Combat 2

Gives you a 5% chance of disarming your enemy with a Power Strike. Charge (Sprint + Power Strike): Stuns the enemy and doubles the damage. Uses up stamina.



Dagger Mastery

Adds 20 damage points when you hit using daggers.



Melee Combat 3

Gives you a 5% chance of breaking an enemy parry using a Power Strike, or a 2% chance using fast strikes. Whirlwind Attack (Crouch + Power Strike): Keeps the enemy within range, and doubles the damage. Uses up stamina.



Poison Resistance

Reduces the effects of poison by half.



Endurance 1

Allows you to store up to 600 Health Points.



Critical Hit 1

Gives you a 2% chance of performing a Critical Strike (double damage).



Adrenaline

Makes Adrenaline last longer, and allows you to inflict two Fatalities in a row.



Critical Hit 2

Gives you a 4% chance of performing a Critical Strike (double damage).



Endurance 2

Allows you to store up to 700 Health Points.

MULTIPLAYER

Game Modes

The game is based on five different modes: four of them oppose two teams of up to five players each. In the last one, you have to fend for yourself.

Training

Training mode will help you learn the basic concepts of the game as each player only has one skill per class to master.

Capture the opposing team's control point to win.

Blitz

This is a team game. The maps for this mode are symmetric, and respawning is not possible. Capture your enemy's control point or eliminate the other team to win.

Crusade

A single, unified game mode in which two teams must battle to achieve various objectives on a map. The victorious team proceeds to the next map. The game consists of five maps split between HUMAN and UNDEAD, where each faction's stronghold is the target at both ends. Ultimate victory in the campaign is brought about by destroying the opponent's stronghold.

Play begins in the middle map, and the teams then fight it out to see who can hold the balance of power within that level at various points on the map. By holding control points, a team will reduce the other's respawn tickets to zero. Holding more points will reduce the enemies' tickets faster.

Winning a map will move play to the next-closest map to the enemy stronghold.

The central map of the five will be almost entirely symmetrical in terms of gameplay (although the graphics will be varied). Each team's Stronghold map will be entirely asymmetrical, with strong attack-defend mechanics. The "medium" maps 2 and 4 will have an offensive/defensive skew, but less extreme than the end cap maps. They will also be slightly larger and more like a skirmish.

Team Deathmatch

A team melee game with the objective of minimising your team's deaths while maximising those of your opponent.

Join forces to inflict as much damage as possible on the enemy team.

Deathmatch

A melee game with the objective of minimising your deaths while maximising those of your opponent within a certain time limit.

All other players are your enemies. You must kill and inflict damage to increase your score.

Deathmatch is the only game mode where you can pick up certain objects lying around that will help you beat your opponents. Four different pick-ups exist: extra life, extra energy, life & mana regeneration, and double damage.



Ranked and Player Matches

Player Match

There is no leaderboard for this type of match, and you can play any of the five game modes.

Ranked Match

Ranked matches will impact your statistics and rankings. You can only play in Blitz and Deathmatch game modes.

There are four different leaderboards:

- **Weekly Blitz:** Each week, this leaderboard is reset for Blitz games.
- **All Time Blitz:** This leaderboard is never reset for Blitz games.
- **Weekly Deathmatch:** Each week, this leaderboard is reset for Deathmatch games.
- **All Time Deathmatch:** This leaderboard is never reset for Deathmatch games.

Multiplayer Controls



Note: Selecting a skill from the quickbelt can be done using the directional pad as in single player mode. But you can also press **LB** to select the skill immediately following the one currently selected.

Note: the wizard and the priestess class, being an intensive spell casting class, may be more comfortable to play by inverting **W/A** buttons with **LB** / **RB** buttons. You can specify the way these buttons are configured for each class in the “Change controls” option menu.

After loading your game session, you will have to choose your team (human or undead), your class, your skills, and, in Crusade Game mode, your control point. Note that you can only spawn on a point your team controls.

You can change your selection at any time by opening this menu again (press the **B** button in-game). This will lead to immediate suicide, however.



Human Team



Undead Team

In-Game User Interface



- 1. Skill:** Shows the current skill selected
- 2. Life & Energy:** These indicate your life and energy amounts.
- 3. Score:** In Crusade mode, this indicates the number of tickets and the control points of each team.
Dying costs 1 ticket, and holding less capture points than the opposing teams make your tickets slowly decrease.
In Deathmatch mode, the score will be displayed in the lower right part of the screen. It indicates your score and the score of the player ranked before and after you.
- 4. Quickbelt:** The spells chosen in the Skills page are displayed and can be selected here.

- 5. Reticle:** This indicates where you are aiming. Take a close look at your reticle, as it provides valuable information.
- 6. Minimap:** The minimap indicates the whereabouts of your team-mates, the archangels, energy spheres, the status of each control point, and, for the Priestess only, her team-mates' corpses. Press **Tab** to enlarge the minimap.
- 7. Effects:** This area displays all the effects that you are under, both beneficial and harmful. A circular white timer indicates the remaining time.
- 8. Game Message:** This is the message area. You can learn who has been killed and by whom (the class icon of the two players will also be displayed), and who has joined or left the game.

Press the Back button in-game for an explanation of the selected skill, and the names of all effects currently on you.

Note that throughout the entire user interface, the red and green colours are used in the following manner: Red always refers to your enemies (whichever team you are on, human or undead); green refers to your team-mates.

Character Classes



The Warrior

The Warrior is a bully who fears nobody in close combat, and rules as a master on the battlefield.

Well protected against physical attacks by his shield and helmet, he is also equally effective defensively as he is offensively. He uses stunning attacks or incapacitating blows to eliminate his enemies.

The Archer

The Archer is a precious ally in a well assembled team. The Archer is a master in the art of eliminating targets with great accuracy at long range.

However, he is more than just a sniper, and his various abilities (life regeneration, flashbang arrow, thorny shield, etc.) make him hard to kill.





The Mage

While the Mage is an expert in area damage, he also embraces a whole range of spells, admittedly less striking, but just as powerful, such as ally energy regeneration, freezing enemies, or preventing them from using their abilities for several seconds.

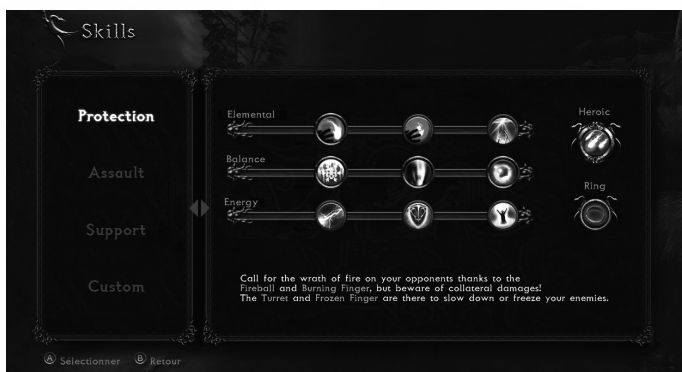
The Priestess

The Priestess is an opponent who should not be underestimated. Seemingly frail and not particularly aggressive at first sight, her healing abilities with energy drain or battlefield pacification (incapacitating spell) make her a tough character.

In addition to eliminating opponents, the Priestess also offers efficient protection to her allies.



Skills



For each class, you can choose four out of nine different skills. You can also choose one preset out of three, which will let the game choose the skills for you. Choose the Custom preset to make your own selection.

Some skills are passive, and will help you at any time, but most of the skills have to be activated while playing.

It's important to understand that each skill takes some time to become effective (the casting time), and then requires some more time to be reusable (the cooldown time). Finally, the effects of some skills only last a certain amount of time (the effect time).

You automatically gain access to a Heroic skill, a very powerful form of magic but with a long cooldown time. You activate it by pressing **X** from the in-game menu.

You will have an automatic access to the regeneration ring if you complete some achievements in the solo campaign.

Warrior



Berserk (Heroic)

For 10 seconds, the warrior deals much more damage with each blow and cannot be slowed down or stopped. In return, it's impossible for him to defend.



Provoke

Forces the targeted opponent to look at you for 3 seconds.



Divine Shield

Generates a magical shield in front of the Warrior, capable of stopping enemy arrows and spells as long as it has sufficient energy.

15% of damage blocked is converted into energy consumption.



Enhanced Armour (passive)

Reduces the impact of physical and magical damage inflicted on you by an extra 20%.



Knight's Aura

A banner is created for a duration of 20 seconds. It increases your physical and magic armour by 10%, and gives a bonus of 20 life and energy points to all allies within a radius of 5 metres.



Mend

The Warrior heals himself for 40 life points.



Stun Attack

Stuns the enemy for 3 seconds in addition to normal damage.

Can be blocked.



Charge

The Warrior charges straight ahead with a speed bonus of 40% for 2 seconds. Any contact with the player stops the charge and generates 26 points of damage.



Damage Upgrade (passive)

All warrior damage is increased by 20%.

Archer



Flood Arrow (Heroic)

For 10 seconds, the Archer is capable of continuously shooting 3 arrows per second.



Thorny Shield

A defensive spell. With this, you or any ally will be covered in thorns that will send back 8 damage points to any hand-to-hand attack.



Regrowth

Casts a life regeneration spell on the targeted ally, who is healed 30 Health points in 10 seconds.

If you have not targeted anyone, you yourself will be healed. The healing also dispels any harmful effects.



Poisoned Arrow

The arrow causes half the damage of a normal arrow on impact, but injects a poison that will take away 15 life and energy points from the enemy in 10 seconds.



Tangle Arrow

On impact, the arrow generates an area of 7 metres in radius that will slow down movement of those within it by 60%. It only causes half the damage of a normal arrow on impact.



Swiftess

The archer's running speed is increased by 40% for 5 seconds.



True Shot (passive)

At maximum power, the trajectory of an arrow becomes totally straight. You can also charge your arrow, which will then inflict 60 damage points.



Magic Arrow

Arrows that generate magic damage instead of physical damage.



Flashbang Arrow

Blinds anyone watching it on impact.



Fast Quiver (passive)

Increases the arrow shooting rate and damage on impact by 30%.

Mage



Meteor Storm (Heroic)

A black cloud appears over the targeted area, and after 4 seconds, it starts raining fireballs for 10 seconds, causing 60 points of magic damage per second within a radius of 7 metres.



Burning Finger

Generates fire projectiles that inflict 7 points of magic damage on impact (4 damage points at 2.2 metres). You can guide them toward the point targeted.



Fireball

Generates a fireball that causes 45 points of magic damage on impact (10 damage points at 6 metres).



Turret

Creates an immobile turret with 50 life points, shooting ice projectiles at the nearest enemy, thus reducing his speed by 30% for 4 seconds.

There is only one turret per Mage, and it disappears if the Mage dies.



Frozen Finger

Freezes the targeted enemy in a block of ice for 5 seconds.



Silence

Prevents anyone within a radius of 2.2 metres from using a skill or casting a spell for 7 seconds.



Energy Sphere

Creates an immobile sphere with 100 life points which regenerates 5 energy points per second for any ally within a radius of 7 metres.

There is only one sphere per Mage, and it disappears if the Mage dies.



Lightning

A lightning bolt of pure energy, causing 40 points of magic damage when it hits the spot targeted, and spreads to a maximum of 2 enemies within a radius of 10 metres.



Energy Shield

Generates an energy shield with a 4-metre radius surrounding the spot targeted. It blocks spells and projectiles for 20 seconds.



Energy Burn

A wave of energy centred on the Mage, it will burn any enemy for 20 magic damage points and 20 energy points within a radius of 5 metres.

Priestess



Divine Intervention (Heroic)

Heals all allies completely, and resuscitates the dead within a radius of 15 metres around the priestess with 30 life and energy points.



Heal or Pain

Heals 15 life points per second on friends, or drains 15 life points from enemies. Cures any harmful effects. Heals yourself if you do not target anyone.



Resurrection

Aim for an ally's soul to resuscitate him with 30 life and energy points, or use it to destroy an enemy's soul with an explosion causing 30 points of magic damage (or 15 points beyond 6 metres).



Complete Heal

The targeted ally is completely healed and cured of any harmful effects.



Stone Skin

The targeted ally's armour is reinforced (+20% physical and magical absorption) for a duration of 20 seconds.

In the absence of a valid target, the spell will be cast on yourself.



Energy Drain

Drains 10 energy points per second from an enemy, or transfers 10 energy points from the Priestess to an ally.



Archangel Life

Creates an Archangel (100 life points), which will heal 10 damage points per second for all allies found within a radius of 7 metres.

Only one Archangel per Priestess is allowed, and it disappears if the Priestess dies.



Smite

A lightning bolt hits the targeted enemy, for 25 points of magic damage.



Sermon

Deals out 15 damage points and blocks all enemy movement for 10 seconds, without preventing them from attacking or casting spells.

Any damage suffered or healing received by the victims breaks the sermon.



Malediction

Curses the targeted foe for 20 seconds, blocking his energy regeneration, and increasing the magic damage inflicted on him by 50%.

TECHNICAL SUPPORT

If you experience difficulties playing your Ubisoft game please contact our 24 hour on-line solution centre at www.ubi.com/uk first.

Our 24 hour automated telephone service is available on **0871 664 1000**

Live service option available from 11am-8pm Mon-Fri (excluding bank holidays). Please make sure you are situated at your pc when calling our support team to enable us to troubleshoot you query for you.

PC Game:

If you experience difficulties running your pc game please contact our support teams first, when calling us please ensure you are situated at your pc with the game installed to enable us to troubleshoot for you.

Alternatively if contacting us by web-mail please attach your operating system file (dxdiag) to your incident so that we are aware of your system specification.

To find your dxdiag file

Windows XP: To open your DirectX Diagnostic tool go to: Start – Run –type dxdiag in the white box, select OK and save for your information.

Windows Vista: go to Start, type dxdiag in the search bar to locate the file.

Faulty Game:

If you believe your game is faulty please contact our support team before returning your product to the retailer. A discrepancy between your operating system and the required game specification can result in your pc game causing your screen to return to desktop, freeze, experience jerky graphics or error messages.

Damaged Game:

If your game is damaged at purchase please return to your retailer with a valid receipt for advice on replacement.

If your receipt has expired and you are within the 90 day warranty period please contact the Ubisoft support team for verification

Australian technical support Technical Support Info Hotline

1902 262 102 (calls are charged at \$2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

Please note that we do not offer hints & tips at our technical support centre.

AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

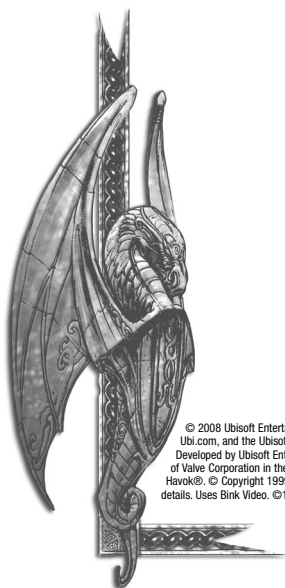
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIERES

COMMANDES	36
SE CONNECTER AU XBOX LIVE	36
INTRODUCTION	37
MENU PRINCIPAL	39
OPTIONS	40
DÉTAIL DES COMMANDES	41
CLASSES DE PERSONNAGE	43
INTERFACE DE JEU	44
OBJETS & COMPÉTENCES	46
MULTIJOUEUR	54
GARANTIE	66
SUPPORT TECHNIQUE	67



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999–2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997–2008 by RAD Game Tools, Inc.

COMMANDES

Commandes Mode Solo



XBOX LIVE

Jouez contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez grâce au Xbox LIVE®. Créez votre profil (votre carte du joueur). Discutez avec vos amis. Téléchargez du contenu à partir du Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser le Xbox LIVE, branchez votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut-débit puis inscrivez-vous pour devenir membre du Xbox LIVE. Pour davantage de renseignements concernant la connexion et pour savoir si le Xbox LIVE est disponible dans votre région, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Contrôle parental

Ces outils simples d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux leurs enfants peuvent avoir accès selon un système de classement. Pour de plus amples renseignements, consultez le site www.xbox.com/familyssettings.

INTRODUCTION

Dans Dark Messiah, vous jouez le rôle de Sareth, apprenti de Phenrig, un puissant Magicien. Ce dernier vous a formé dans un but mystérieux, vous entraînant aux arts de la magie et de la guerre.

Au début du jeu, vous êtes envoyé à la cité libre de Heaumeroc, siège du Mage Menelag, un ami de votre maître, pour l'aider à ramener le Crâne des Ombres dont la trace est perdue depuis longtemps.

Personnages

Sareth (Vous)



Un jeune homme, disciple du Mage Phenrig. Entraîné aux arts du combat et de la magie par son mentor, Sareth est prêt à quitter le seul foyer qu'il ait jamais connu et à s'aventurer dans le monde d'Ashan.

Phenrig



Phenrig est le tuteur et le mentor de Sareth. Il a élevé l'orphelin depuis sa plus tendre enfance. Sareth doit tout ce qu'il sait des armes et de la magie à l'enseignement sévère mais patient de son maître.

Menelag



Le Magicien Menelag, dirigeant de la Cité Libre de Heaumeroc, a tenté pendant plus de 10 ans de localiser un puissant artefact : le Crâne des Ombres. Il a fini par le retrouver sur une île sauvage, enfermé au plus profond d'un temple en ruine.

Xana



Une entité protectrice qui a fusionné avec l'esprit de Sareth par la volonté et la magie de Phenrig afin de le guider et le protéger.

Leanna



Leanna est une jeune Magicienne originaire de Heaumeroc. Elle est la nièce de Menelag et fait partie de l'expédition qui est à la recherche du Crâne des Ombres. Elle souhaite ramener le Crâne et l'utiliser pour protéger sa cité. Elle s'alliera avec Sareth pendant ses recherches.

Le Messie des Ténèbres



Fils du Souverain Démon, la prophétie prétend qu'il est celui qui libérera les Démons de leur prison et permettra à leurs légions de mettre Ashan à feu et à sang.

Kha Beleth, le Souverain Démon



Père du Messie des Ténèbres et commandant des légions infernales, il attend impatiemment le jour où son fils fera voler en éclats la prison qui le retient lui et ses légions dans le néant qui existe entre les mondes.

L'univers de Might & Magic

Contexte Historique

Il y a près de 100 ans, toutes les terres d'Ashan furent dévastées par les Guerres du Feu qui opposèrent l'alliance des Humains, des Elfes et des Mages aux armées des Démon. Les combats firent de grands ravages, mais les forces alliées parvinrent à remporter la victoire grâce au sacrifice d'un Sorcier connu sous le nom de Sar-Elam, le Septième Dragon.

Grâce à la puissance quasi-divine de ses pouvoirs et à l'aide de ses compagnons Sorciers, Sar-Elam parvint à repousser les Démons hors de ce monde et à les renvoyer dans un univers de flammes éternelles. Il confectionna alors une cage magique à partir de l'essence même de son esprit afin de les emprisonner pour l'éternité.

Il y eut cependant un problème au cours du rituel et un défaut quasi-imperceptible fut introduit dans la prison. Cette faiblesse permet aux influences démoniaques de se répandre dans le monde d'Ashan à chaque éclipse de lune.

Furieux mais patients, les Démons demeurèrent en prison à attendre... et à comploter. Tout ce qui restait du Septième Dragon était son crâne. Désormais connu sous le nom de Crâne des Ombres, il fut emporté par des fidèles d'Asha, la Déesse Mère de toutes les magies. Ils le dissimulèrent loin de tout danger à l'intérieur d'un temple ancien sur une île déserte, loin des tumultes des Humains, des Elfes ou des Démons. C'est là qu'il repose, attendant le jour où ses pouvoirs pourront à nouveau être utiles.

La Prophétie du Messie des Ténèbres

67 ans après la mort de Sar-Elam, son disciple Sar-Shazar fit alors la prophétie suivante : un enfant mi-humain, mi-démon verrait bientôt le jour, devenant ainsi un être capable d'évoluer entre les mondes, et il utiliserait une relique du Septième Dragon pour délivrer les Démons de leur prison éternelle.

Seules demeurent trois strophes complètes, véritables fragments de la prophétie originale. En voici une traduction possible :

*Dix siècles durant, la Forteresse tiendra
Muraille de l'esprit, contre flammes infernales.
Puis des Seigneurs Cornus, la volonté pliera
Devant celui à naître, enfanté par le Mal.*

*Un siècle durant, querelles meurtrières
Assombriront la lune, et régnera la peur,
Avant que du Septième, qui se dressait si fier,
On trouve finalement la dernière demeure.*

*D'une ancienne lignée, une digne héritière
Avec lui de l'Histoire, décidera du tournant.
Et au milieu des morts, loin dessous la terre
A nouveau s'affronteront, les ennemis d'antan*

MENU PRINCIPAL

Une fois le jeu chargé, appuyez sur START pour accéder au Menu Principal qui vous permettra de choisir entre les options suivantes :

Mode Solo

Débutez une partie en mode solo dans la peau de Sareth. Sélectionnez une classe entre Chevalier, Archer, Mage ou Assassin, chacune possédant des compétences uniques.

Choisissez entre le mode de difficulté facile, normal ou difficile. En mode difficile, les ennemis sont plus forts, plus résistants et plus habiles pour éviter vos attaques.

Multijoueur

Accédez aux parties en multijoueur (voir page 22 pour plus de détails).

Attention : une connexion au Xbox LIVE est nécessaire pour jouer en mode multijoueur.

Succès

Consultez tous vos succès.

Contenu Exclusif

Grâce à ce menu, vous avez accès à du contenu exclusif en inscrivant votre carte du joueur sur ubi.com ou en entrant un code d'exclusivité.

OPTIONS SOLO

Audio/Affichage

Ces options vous permettent de

- Régler le volume principal du jeu
- Régler le volume de la musique
- Régler le volume des voix
- Régler la luminosité du jeu
- Afficher la barre de santé des ennemis

Manette Xbox 360

Ces options vous permettent de

- Régler la sensibilité de la manette
- Afficher les commandes

Remarque : votre axe des Y sera inversé (déplacer le stick analogique droit vers le haut vous fera regarder vers le bas) si votre profil Xbox360 est configuré ainsi. Ajustez votre profil si vous désirez modifier ce comportement.

OPTIONS MULTIJOUER

Audio/Affichage

Ces options vous permettent de

- Régler le volume principal du jeu
- Régler le volume de la musique
- Régler le volume des voix
- Régler la luminosité du jeu
- Afficher la barre de santé des ennemis
- Afficher les dommages infligés
- Activer votre pack d'équipement

Manette Xbox 360

Ces options vous permettent de

- Régler la sensibilité de la manette
- Afficher les commandes
- Modifier les commandes Armes/Compétences

Remarque : votre axe des Y sera inversé (déplacer le stick analogique droit vers le haut vous fera regarder vers le bas) si votre profil Xbox360 est configuré ainsi. Ajustez votre profil si vous désirez modifier ce comportement.

DÉTAIL DES COMMANDES

Commandes de base

Courir

Appuyer sur **⬆** pour courir. Vous vous déplacez plus rapidement mais cela consomme votre Endurance. Quand votre jauge d'Endurance est vide, vous ne pouvez plus courir.

Se baisser

Appuyez sur **⬇** pour vous baisser. Vos déplacements sont alors plus lents.

Sauter

Appuyez sur **⬆** pour sauter.

Grimper

Échelles : pour grimper à une échelle, déplacez-vous tout simplement vers elle puis montez ou descendez.

Murs : pour grimper sur un muret, placez-vous devant, maintenez **⬆** enfoncée et avancez vers lui.

Cordes : pour grimper à une corde, appuyez sur **⬆** pour sauter vers elle puis déplacez-vous vers le haut ou le bas. Appuyez à nouveau sur **⬆** pour sauter en avant.

Attaquer avec une arme/Lancer un sort

Appuyez sur **⬆** pour lancer une attaque avec votre arme ou pour lancer le sort que vous avez sélectionné.

Sélectionner un objet/sort placé à la ceinture

Votre ceinture dispose de 8 emplacements qui peuvent être occupés par des objets ou des sorts. Pour sélectionner un objet ou un sort présent dans les 4 premiers emplacements, appuyez simplement sur le bouton multidirectionnel vers **⬆**, **⬇**, **⬅** ou **➡**. Maintenez **RB** enfoncée pour avoir accès aux 4 autres emplacements.

Se protéger

Maintenez **⬆** enfoncée pour vous protéger avec votre arme ou avec votre bouclier si vous en portez un. Votre protection sera plus efficace si vous vous servez d'un bouclier. Il est impossible de se protéger avec un arc.

Interactions

Appuyez sur **A** pour interagir avec votre environnement. Vous pouvez ramasser des objets, tirer sur des leviers, ouvrir des portes et des coffres, etc.

Commandes avancées

Coup Puissant

Maintenez **RT** enfoncée pour adopter une posture offensive. Relâchez ensuite la gâchette pour que Sareth assène un Coup Puissant qui infligera 150% des dégâts normaux de votre arme.

Adrénaline

Chaque coup va remplir votre Barre d'Adrénaline. Lorsqu'elle est pleine, appuyez sur **X** pour asséner un Coup Puissant qui infligera de lourds dommages à vos ennemis. Vous pourrez aussi peut-être infliger un Coup de Grâce qui achèvera votre adversaire.

Remarque : le coup infligé varie selon l'endroit de la cible que vous visez (par exemple, en visant la tête vous pouvez décapiter votre ennemi).

Quand votre Barre d'Adrénaline est pleine, les sorts voient leurs effets grandement augmentés. Appuyez sur **X** et utilisez un sort pour déchaîner votre colère. Par exemple, avec Télékinésie, vous avez le pouvoir de saisir vos ennemis et de les projeter au loin.

Parade

Faire une parade juste avant qu'un ennemi ne vous frappe le déstabilisera et créera une ouverture pour une contre-attaque.

Interactions avec l'environnement

Vous devrez souvent combattre plusieurs ennemis à la fois. Dans de telles situations, servez-vous de votre environnement pour prendre l'avantage sur eux : détruisez des piliers en bois pour faire tomber des caisses et des tonneaux, donnez un coup de pied à vos ennemis lorsqu'ils sont près de murs garnis de pointes pour les empaler, mettez le feu aux jarres pleines d'huiles ou aux tonneaux pour les brûler. Les possibilités sont nombreuses, n'hésitez pas à expérimenter différentes actions.

Le pouvoir de Xana

Maintenez **X** enfoncée pour libérer le pouvoir de Xana. Lorsque vous utilisez son pouvoir, vous ne pouvez plus utiliser d'armes et votre santé se dégrade petit à petit. Appuyez une nouvelle fois sur **X** pour interrompre le pouvoir de Xana.

Remarque : cette aptitude n'est pas disponible au début de votre aventure.



CLASSES DE PERSONNAGE

Chevalier

Disposant d'une force hors norme, le Chevalier n'a foi que dans la puissance de son épée. Il dispose de Compétences spéciales lui permettant de tuer ses adversaires en un seul coup et peut revêtir une armure offrant une grande protection.

Mots-clés : puissance, corps à corps, charge, combat singulier.

Equipement : épées, boucliers, armure lourde.

Archer

Les Archers ne sont pas à l'aise au corps à corps. Ils préfèrent se servir d'un arc pour éliminer leurs ennemis à distance avant qu'ils n'aient pu s'approcher d'eux.

Mots-clés : précision, anticipation, réflexes.

Equipement : arcs, dagues, armure en cuir.

Mage

Les éléments n'ont plus aucun secret pour les Mages. Ils se servent de combinaisons de pouvoirs, sachant pertinemment que le feu ne fait pas forcément plus de dommages que la glace.

Mots-clés : pouvoirs magiques, arcanes, armure légère.

Equipement : bâtons, vêtements magiques.

Assassin

Pourquoi combattre un adversaire de face quand on peut l'attaquer par derrière ? Compétent avec une dague, ce maître des ombres est un expert en subtilité, silence et discrétion.

Mots-clés : furtivité, Coup en Traître, analyse.

Equipement : dagues, armure en cuir.

INTERFACE DE JEU



1. **Santé** : il s'agit de votre Barre de Santé. Elle se vide quand un ennemi vous touche et peut être remplie en buvant des potions de santé ou en lançant un sort de soins.
2. **Mana** : il s'agit de votre Barre de Mana (remarque : elle n'apparaît pas si vous avez choisi d'incarner un Chevalier ou un Assassin). Elle se vide chaque fois que vous lancez un sort mais peut être remplie en buvant des potions de mana. Le chiffre affiché près de l'icône du sort sélectionné vous indique combien de fois vous pouvez encore utiliser ce sort avec votre niveau actuel de mana.
3. **Adrénaline** : il s'agit de votre Barre d'Adrénaline. Plus vous tuez d'ennemis, plus elle se remplit. Elle se vide complètement lorsque vous libérez votre rage.
4. **Arme/sort sélectionné** : affiche l'arme ou le sort actuellement sélectionné. Si l'arme est dotée de pouvoirs spéciaux (sorts), vous devrez attendre qu'elle se recharge entre deux utilisations du pouvoir spécial.
5. **Ceinture** : permet une utilisation rapide des objets et des sorts de l'inventaire. Vous pouvez également boire des potions grâce à la ceinture. Maintenez **RA** enfoncée pour accéder aux les quatre autres emplacements.
6. **Barre de Furtivité** : si vous jouez le rôle d'un Assassin, cette barre apparaît quand vous êtes dans l'obscurité.
7. **XP** : votre Barre d'Expérience, identique à celle présente sur l'écran des compétences (voir plus bas).
8. **Endurance** : lorsque vous courez, combattez ou donnez un coup de pied, vous consommez votre Endurance. Vous perdez également de l'Endurance quand vous nagez sous l'eau. Si elle se vide et que vous êtes toujours sous l'eau, vous commencerez à perdre des points de vie. Il faudra par conséquent remonter à la surface au plus vite.
9. **Santé de l'Ennemi** : cette barre apparaît quand vous faites face à certains ennemis puissants.
10. **Sortie** : cette icône apparaît quand vous approchez de la fin d'un niveau.

Inventaire



Durant la partie, vous obtiendrez divers objets pour vous aider à mener à bien votre quête. Appuyez sur **B** pendant la partie pour accéder à votre inventaire.

1. Indique l'état actuel de votre santé et de votre mana et le montant maximum disponible.
2. Affiche votre classe d'armure (les dégâts que votre équipement peut absorber), les dommages infligés aux ennemis avec l'arme sélectionnée et la probabilité de réaliser un coup critique. Les coups critiques doublent les dommages infligés.
3. Catégories des objets (voir plus bas).
4. Votre ceinture. Appuyez sur **X** pour assigner l'objet ou le sort actuel à un emplacement de votre ceinture. Utilisez le bouton multidirectionnel pour sélectionner un emplacement puis appuyez sur **A** pour valider. Maintenez **RB** enfoncée pour passer de la première partie à la seconde partie de votre ceinture.

Vous pouvez ramasser des objets que votre classe ne peut utiliser. Ces objets seront automatiquement ajoutés à votre collection. Appuyez sur **O** pendant une partie pour la consulter.

Objectifs

Appuyez sur la touche **MCX** pour accéder à la liste de tous les objectifs du niveau. Il y a des objectifs primaires (obligatoires) et des objectifs secondaires (facultatifs). La page des objectifs vous rappelle également toutes les reliques que vous avez découvertes, à la fois sur la carte actuelle et dans le reste du jeu. En les découvrant toutes, vous obtiendrez des succès.

Compétences

Accomplir des objectifs, découvrir une zone secrète ou tuer un ennemi augmentera votre Barre d'Expérience. Une fois remplie, vous gagnerez un niveau et une nouvelle compétence. Depuis votre inventaire, appuyez sur **Y** pour accéder à la page de vos compétences.



1. La liste des compétences obtenues quand vous gagnez un niveau. Passez-les en revue pour consulter leur description.
2. Votre Barre d'Expérience et votre niveau actuel.

OBJETS ET COMPETENCES

Objets

Vous trouvez de nombreux objets différents au cours de votre progression dans l'aventure. Ils appartiennent aux catégories suivantes :

Armes

Il existe trois types d'armes :



Épées

Les épées sont des armes puissantes et très efficaces en combat rapproché.



Dagues & Bâtons

Les dagues sont idéales pour se glisser derrière un ennemi et lui infliger des coups mortels. Les bâtons ne sont pas aussi meurtriers que les épées et les dagues mais sont plus efficaces contre des groupes d'ennemis, car il est plus facile de les assommer et de les mettre à terre.



Arcs

Les arcs infligent des dégâts considérables à distance. Les Coups Puissants n'infligent pas plus de dommages que les attaques rapides, mais en maintenant **R** enfoncée lorsque vous avez atteint le niveau 2 en Archerie, vous actionnez le zoom.



Armures et Boucliers :

Ils permettent d'accroître votre défense et par conséquent de réduire les dommages reçus.



Accessoires

Les accessoires sont des objets disposant de propriétés magiques, comme les anneaux et les potions.

Sorts

Vous obtenez des sorts en gagnant des niveaux. Vous pourrez aussi trouver des parchemins avec des pouvoirs spéciaux. Les sorts sont répartis en deux catégories :



Sorts ésotériques : principalement utilisés pour vous venir en aide.



Sorts élémentaires : principalement utilisés pour infliger des dégâts.

Compétences par classe

Chevalier



Vision Perce-Ténèbres

Permet de voir dans l'obscurité.



Combat Rapproché 1

Permet d'enchaîner plus rapidement vos Frappes Rapides.

Frappe Plongeante (Saut + Frappe Puissante) : repousse vos adversaires et double vos dégâts. Consomme de l'Endurance.



Puissance 1

Augmente de +10 les dégâts infligés avec une arme.



Combat Rapproché 2

5% de chance de désarmer un ennemi avec une Frappe Puissante.

Charge (Sprint + Frappe Puissante) : étourdit votre adversaire et double les dégâts. Consomme de l'Endurance.



Endurance

Augmente votre Endurance. Plus vous disposez d'Endurance, plus vous pouvez sprinter sur une longue distance et plus vous pouvez vous maintenir longtemps sous l'eau sans respirer.



Robustesse 1

Permet d'emmagasiner jusqu'à 600 points de Vie.



Combat Rapproché 3

5% de chance de briser la Parade d'un ennemi en utilisant un Coup Puissant, et 2% en utilisant un Coup en Rafale.

Attaque Tourbillon (Accroupi + Frappe Puissante) : fauche les ennemis à portée et double les dégâts infligés. Consomme de l'Endurance.



Puissance 2

Augmente les dégâts infligés avec une arme de 15.



Robustesse 2

Permet d'emmagasiner jusqu'à 700 points de Vie.



Puissance 3

Augmente les dégâts infligés avec une arme de 25.



Robustesse 3

Permet d'emmagasiner jusqu'à 800 points de Vie.



Adrénaline

L'Adrénaline dure plus longtemps et permet d'infliger deux Coups Fatals à la suite.



Vitalité

Régénère 10 points de Vie toutes les 5 secondes.



Maître d'Armes 1

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 2%.



Maître d'Armes 2

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 4%.

Archer



Vision Perce-Ténèbres

Permet de voir dans l'obscurité.



Archerie 1

Augmente votre précision (viseur stable). Les dégâts des tirs à la tête sont multipliés par 2.



Archerie 2

Permet de zoomer avec un arc.

Zoom : Maintenir  enfoncée. Les dégâts des tirs à la tête sont multipliés par 3.



Piège de Feu

Coût : 120 Énergie. Dommages : 250 (feu).

Effet : Pose un piège magique invisible qui explose lorsqu'un ennemi s'en approche.



Archerie 3

Encoche les flèches plus rapidement. Les dégâts des tirs à la tête sont multipliés par 4.



Cambrioleur

Permet de crocheter les serrures. Permet également de détecter les pièges et les objets dissimulés.



Robustesse 1

Permet d'emmagasiner jusqu'à 600 points de Vie.



Maître d'Armes 1

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 2%.



Résistance au Poison

Réduit de moitié l'effet du poison.



Soins

Coût : 80 Énergie. Soins : 150. Permet de vous soigner.



Affinité Magique 1

Permet d'emmagasiner jusqu'à 450 points de Mana.



Robustesse 2

Permet d'emmagasiner jusqu'à 700 points de Vie.



Maître d'Armes 2

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 4%.



Adrénaline

L'Adrénaline dure plus longtemps et permet d'infliger deux Coups Fatals à la suite.



Maîtrise des Dagues

Ajoute 20 points de dommages à vos frappes quand vous utilisez des dagues.

Mage



Vision Perce-Ténèbres

Permet de voir dans l'obscurité.



Flèche de Feu

Coût : 30 Énergie. Dommages : 40 (feu).

Effet : lance un projectile magique. Utilisez  pour guider sa trajectoire.

Adrénaline : lance 3 projectiles simultanément.



Souffle de Glace

Coût : 120 Énergie. Dommage : 0.

Effet : gèle un adversaire pendant 12 secondes.

Adrénaline : gèle un adversaire de façon permanente.



Affinité Magique 1

Permet d'emmagasiner jusqu'à 450 points de Mana.





Boule de Feu

Coût : 70 Énergie. Dommages : 75 (feu) + explosion.

Effet : lance un projectile magique qui explose au contact. Utilisez  pour guider sa trajectoire.

Adrénaline : tue votre cible sur le coup.



Télékinésie

Coût : selon masse de la cible.

Effet : permet de saisir, de déplacer et de projeter des objets à distance.

Appuyez sur  pour jeter un objet maintenu par télékinésie.

Adrénaline : permet de soulever des créatures vivantes et des objets massifs.



Affinité Magique 2

Permet d'emmagasiner jusqu'à 600 points de Mana.

Augmente la puissance de vos sorts et effets magiques de 30%.



Foudre

Coût : 100 Énergie. Dommages : 100 (foudre).

Effet : lance un projectile électrique. Rebondit sur les murs. Dommages augmentés si l'ennemi à les pieds dans l'eau.

Adrénaline : Chaîne d'Eclairs qui se propage jusqu'à 3 cibles.



Sanctuaire

Coût : 120 Énergie.

Effet : génère un bouclier magique qui protège des attaques physiques et des projectiles magiques pendant 8 secondes.



Piège de Feu

Coût : 120 Énergie. Dommages : 250 (feu).

Effet : pose un piège magique invisible qui explose lorsqu'un ennemi s'approche.



Affinité Magique 3

Permet d'emmagasiner jusqu'à 900 points de Mana.

Augmente vos sorts et effets magiques de 60%.



Régénération

Régénère 10 points de Mana toutes les 5 secondes.



Inferno

Coût : 80 par seconde. Dommages : 20 par seconde (feu).

Effet : permet de projeter des flammes devant vous afin d'enflammer vos ennemis.

Adrénaline : augmente le montant des dommages infligés.



Puissance Magique

Augmente vos sorts et effets magiques de 100%.



Robustesse 1

Permet d'emmagasiner jusqu'à 600 points de Vie.

Assassin



Vision Perce-Ténèbres

Permet de voir dans l'obscurité.



Furtivité 1

Réduit le bruit de vos pas quand vous vous déplacez accroupi. Permet d'infliger un Coup en Traître à un ennemi lorsque vous l'attaquez par derrière avec des dagues en effectuant une Frappe Puissante.



Furtivité 2

Permet de devenir invisible quand vous restez immobile dans l'ombre.

Ajoute 2% de chance d'infliger un Coup Critique avec des dagues.



Cambricoleur

Permet de crocheter les serrures. Permet également de détecter les pièges et les objets dissimulés.



Combat Rapproché 1

Permet d'enchaîner plus rapidement vos Frappes Rapides.

Frappe Plongeante (Saut + Frappe Puissante) : repousse vos adversaires et double vos dégâts. Consomme de l'Endurance.



Furtivité 3

Permet de vous déplacer dans l'ombre tout en restant invisible.

Ajoute 4% de chance de réaliser un Coup Critique avec des dagues.



Combat Rapproché 2

5% de chance de désarmer un ennemi avec une Frappe Puissante.

Charge (Sprint + Frappe Puissante) : étourdit votre adversaire et double les dégâts. Consomme de l'Endurance.



Maîtrise des Dagues

Ajoute 20 points de dommages à vos frappes quand vous utilisez des dagues.



Combat Rapproché 3

5% de chance de briser la Parade d'un ennemi en utilisant un Coup Puissant, et 2% en utilisant un Coup en Rafale.

Attaque Tourbillon (Accroupi + Frappe Puissante) : fauche les ennemis à portée et double les dégâts infligés. Consomme de l'Endurance.



Résistance au Poison

Réduit les effets du poison de moitié.



Robustesse 1

Permet d'emmagasiner jusqu'à 600 points de Vie.



Maître d'Armes 1

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 2%.



Adrénaline

L'Adrénaline dure plus longtemps et permet d'infliger deux Coups Fatals à la suite.



Maître d'Armes 2

Augmente les chances d'infliger un coup critique (dégâts doublés) de 4%.



Robustesse 2

Permet d'emmagasiner jusqu'à 700 points de Vie.

MULTIJOUEUR

Modes de Jeu

Le jeu dispose de cinq modes de jeu différents, dont quatre permettent à deux équipes d'un maximum de cinq joueurs chacune de s'affronter. Dans le dernier mode, c'est chacun pour soi.

Entraînement

Le mode Entraînement vous permettra d'apprendre les concepts de base du jeu, puisque chaque joueur n'a qu'une compétence par classe à maîtriser. Capturez le point de contrôle de l'équipe ennemie pour gagner.

Blitz

Jeu d'équipe. Les cartes disponibles dans ce mode sont symétriques et vous ne disposez que d'une seule vie. Capturez le point de contrôle de votre ennemi ou éliminez l'autre équipe pour remporter la victoire.

Croisade

Un mode complet dans lequel deux équipes doivent s'affronter pour accomplir des missions variées sur une carte. L'équipe victorieuse décide la carte suivante. La partie consiste en 5 cartes réparties entre HUMAINS et NON-MORTS, où la forteresse de chaque faction est la cible finale. La victoire ultime de la campagne sera accordée à l'équipe qui réussira à détruire la forteresse de son adversaire.

La partie débute sur la carte centrale. Les équipes doivent s'affronter pour garder le contrôle de différents points stratégiques de la carte. En détenant les points de contrôle, une équipe va graduellement réduire le nombre de tickets de réapparition de l'équipe adverse à néant. Plus une équipe détient de points de contrôle, plus les tickets adverses baissent rapidement.

Remporter la victoire sur une carte déplacera le conflit sur la prochaine carte en direction de la forteresse ennemie. La carte du milieu est presque entièrement symétrique en terme de jouabilité (même si les graphismes varient). La carte de la forteresse de chaque équipe sera entièrement asymétrique avec une mécanique d'attaque et de défense. Les cartes 2 et 4 placées entre les cartes principales disposent également d'une mécanique attaque et défense, mais moins prononcée que les cartes des forteresses. Elles sont un peu plus vastes et plus propices aux escarmouches.

Deathmatch en équipe

Un jeu d'équipe dont l'objectif consiste à minimiser les pertes dans votre équipe tout en maximisant celles de l'équipe adverse.

Joignez vos forces pour infliger autant de dégâts que possible à l'équipe adverse.

Deathmatch

Un mode de jeu dont l'objectif est de mourir le moins possible tout en tuant un maximum d'ennemis pendant un temps donné.

Tous les autres joueurs sont vos ennemis. Vous devez tuer et infliger des dommages pour accroître votre score.

Le mode Deathmatch est le seul mode qui vous permettra de ramasser les objets qui jonchent le sol pour vous aider à vaincre vos adversaires. Il est possible de ramasser quatre objets différents : santé supplémentaire, énergie supplémentaire, régénération santé et mana et doubler les dégâts.



Partie avec classement et Matchmaking d'amis

Matchmaking d'amis

Aucun classement n'est disponible pour ce type de match. Vous pouvez utiliser les cinq modes de jeu.

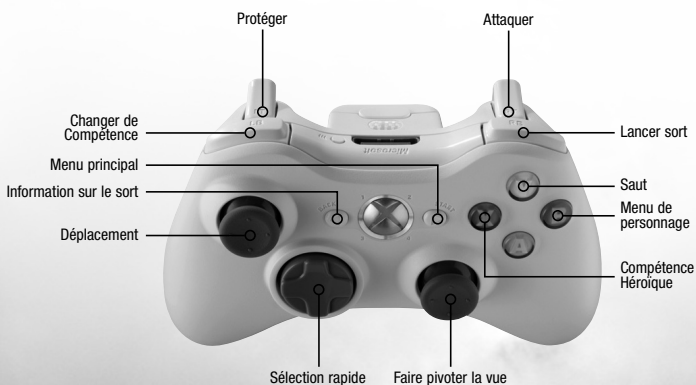
Partie avec classement

Les parties avec classement vont avoir un impact sur vos statistiques et votre classement. Vous ne pouvez en revanche participer qu'aux modes de jeu en Blitz et Deathmatch.

Il existe quatre classements différents :

- **Blitz Hebdomadaire** : ce classement est remis à zéro chaque semaine pour les parties en Blitz.
- **Blitz Général** : ce classement n'est jamais remis à zéro pour la partie en Blitz.
- **Deathmatch Hebdomadaire** : ce classement est remis à zéro chaque semaine pour les parties en Deathmatch.
- **Deathmatch Général** : ce classement n'est jamais remis à zéro pour les parties en Deathmatch.

Commandes Multijoueur



Remarque : vous pouvez sélectionner une Compétence depuis votre ceinture en utilisant le bouton multidirectionnel comme en mode solo. Vous pouvez également appuyer sur **LB** pour choisir la Compétence qui suit immédiatement celle qui est actuellement sélectionnée.

Remarque : pour les classes de Mage et de Prêtresse, il est sans doute plus agréable d'inverser **LT/RT** avec **LB/RB**, car ces classes utilisent intensément les sorts. Vous pouvez configurer les commandes de classe en vous rendant dans le menu des options et en choisissant "Modifier Commandes".

Après le chargement de votre session de jeu, vous devrez choisir votre équipe (humains ou non-morts), votre classe, vos Compétences et, uniquement dans le mode Croisade, votre point de contrôle. Veuillez noter que vous ne pouvez réapparaître qu'aux points de contrôles détenus par votre équipe.

Vous pouvez changer votre sélection à tout moment en ouvrant le menu à nouveau (**B** pendant la partie). Cependant, cela entraînera la mort de votre personnage.



Humains



Non-Morts

Interface de jeu



- 1. Compétence** : affiche la Compétence actuellement sélectionnée
- 2. Santé & Énergie** : indiquent votre niveau de santé et d'énergie.
- 3. Score** : en mode Croisade, indique le nombre de tickets et de points de contrôle détenus par chaque équipe. Mourir vous fait perdre 1 ticket et tant que vous contrôlez moins de points de contrôle que l'équipe adverse, votre nombre de tickets diminue lentement. En mode Deathmatch, le score est affiché dans la partie inférieure droite de l'écran. Il indique votre score et le score des joueurs devant et derrière vous dans le classement.
- 4. Ceinture** : les sorts choisis à la page des Compétences sont affichés et peuvent être sélectionnés ici.

5. Réticule : indique l'endroit que vous visez. Il dispense des renseignements importants.

6. Minicarte : la minicarte indique l'endroit où se trouvent vos coéquipiers, les archanges, les sphères d'énergie, ainsi que le statut de chaque point de contrôle. Pour les Prêtresses uniquement, elle affiche la position des cadavres de vos compagnons. Appuyez sur  pour agrandir la minicarte.

7. Effets : indique tous les effets bénéfiques ou nocifs qui vous affectent. Un chronomètre blanc circulaire rappelle le temps restant pour chaque effet.

8. Messagerie : zone des messages. Vous y apprendrez qui a été tué par qui (l'icône de la classe des deux joueurs impliqués dans l'action est aussi affichée) et qui a rejoint ou quitté la partie.

Appuyez sur  pendant une partie pour lire la description de la Compétence sélectionnée et le nom de tous les effets qui vous affectent.

Notez qu'en règle générale, les couleurs rouges et vertes de l'interface sont utilisées de la manière suivante : le rouge fait toujours référence à vos ennemis (que vous fassiez partie de l'équipe des humains ou de celle des non-morts) et le vert fait toujours référence à vos coéquipiers.

Classes de personnage

Guerrier



Le Guerrier est une brute qui ne craint personne au corps à corps et qui règne en maître sur le champ de bataille.

Protégé des attaques physiques par son armure et son bouclier, il est aussi à l'aise dans un rôle défensif que dans un mode plus agressif, usant alors d'attaques assommantes ou de coups handicapants pour éliminer ses ennemis.

Archer

L'Archer est maître dans l'art d'éliminer des cibles à distance avec précision.

Mais c'est plus qu'un simple tireur d'élite : ses Compétence diverses (régénération de vie, éblouissement, bouclier d'épine...) en font un allié précieux dans une équipe bien construite.





Mage

Si le Mage est spécialisé dans les dégâts de zone, il possède également toute une panoplie de sorts a priori moins percutants, mais tout aussi puissants, qu'il s'agisse de régénérer l'énergie de ses compagnons, de geler un adversaire ou de l'empêcher d'utiliser toute Compétence durant quelques secondes.

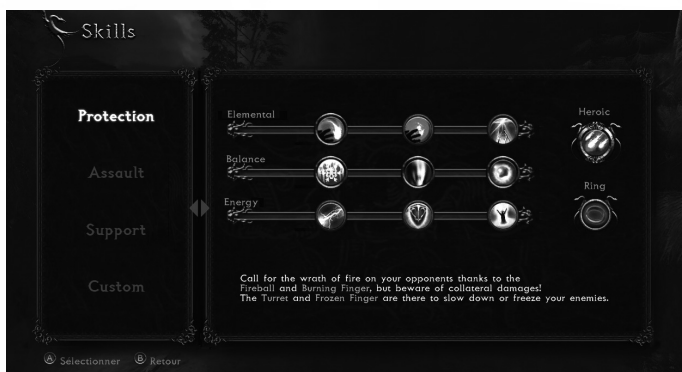
Prêtresse

La Prêtresse est un adversaire à ne pas sous-estimer : fragile et peu agressive au premier abord, ses Compétences de soins couplées au drain d'énergie et à la pacification du champ de bataille (sorts incapacitants) la rendent particulièrement coriace.

Mais plus encore que dans l'élimination des adversaires, c'est dans la protection de ses alliés que la Prêtresse révèle toute sa puissance.



Compétences



Pour chaque classe, vous pouvez choisir quatre des neuf Compétences disponibles. Vous pouvez également choisir une preset parmi trois qui laisseront le jeu choisir les Compétences pour vous. Choisissez les presets personnalisées pour procéder à votre propre sélection.

Certaines Compétences sont passives et vous aideront à tout instant, mais la plupart doivent être activées pendant la partie.

N'oubliez pas que chaque Compétence met un certain temps à se lancer (appelé durée d'incantation) et nécessite également un certain temps avant de pouvoir être réutilisée (appelé temps de recharge). Enfin, les effets de certaines Compétences ne durent qu'un certain temps.

Vous avez directement accès à une Compétence Héroïque, une forme de magie très puissante mais qui nécessite un temps de recharge important. Pour l'activer, il suffit d'appuyer sur **X** depuis le menu de jeu.

Vous aurez automatiquement accès à l'anneau de régénération si vous accomplissez certains succès dans la campagne solo.

Guerrier



Berserk (Héroïque)

Pendant 10 secondes, le Guerrier inflige beaucoup plus de dommages à chaque coup et ne peut être ralenti ou arrêté. En contrepartie, il ne peut plus se défendre.



Provoquer

Force votre cible à se retourner vers vous pendant 3 secondes.



Bouclier Divin

Déploie un bouclier magique devant le Guerrier capable d'arrêter les flèches et les sorts ennemis tant qu'il lui reste de l'énergie. 15% des dommages bloqués sont consommés sous forme d'énergie.



Armure Renforcée (passif)

- 20% supplémentaires de réduction des dommages physiques et magiques qui vous sont infligés.



Aura Chevaleresque

Plante une bannière pendant 20 secondes. Elle augmente la résistance physique et magique de 10% et donne un bonus de 20 points de vie et d'énergie à tous les alliés présents dans un rayon de 5 mètres.



Soins Instantanés

Soigne le Guerrier de 40 points de vie.



Assommer

Assomme l'ennemi pendant 3 secondes en plus des dommages normaux. Peut faire l'objet d'une parade.



Charge

Un bonus de vitesse de 40% pendant 2 secondes. Tout contact avec un joueur stoppe la charge et génère des points de dommages physiques.



Dégâts augmentés (passif)

Les dommages du Guerrier sont augmentés de 20%.

Archer



Déluge de Flèches (Héroïque)

Pendant 10 secondes, l'Archer est capable de tirer 3 flèches par seconde en continu.



Bouclier d'Epines

Sort défensif. Un sort qui recouvre l'Archer ou un de ses alliés d'épines, renvoyant 8 points de dégâts physiques aux attaquants au corps à corps à chacune de leurs attaques.



Régénération

Lance un sort de régénération sur l'allié ciblé qui est soigné de 30 points de vie en 10 secondes. Si vous n'avez pas de cible, c'est vous que vous soignez. Les soins dissipent également tout effet nocif.



Flèche Empoisonnée

Fait moitié moins de dommages qu'une flèche normale, mais injecte un poison qui va enlever 15 points de vie et d'énergie à l'adversaire en 10 secondes.



Enchevêtrement

A l'impact, cette flèche va générer une zone de 7 mètres de rayon ralentissant de 60% les déplacements de ceux qui s'y trouvent. Fait la moitié des dommages d'une flèche normale.



Rapidité

La vitesse de course de l'Archer est augmentée de 40% pendant 5 secondes.





Tir Parfait (passif)

A la puissance maximum, la trajectoire de la flèche devient totalement rectiligne. Vous pouvez également charger votre flèche, ce qui infligera 60 points de dégâts.



Flèche Magique

Inflige des dommages magiques au lieu de dommages physiques.



Flèche Flash

Eblouit ceux qui regardent dans sa direction à l'impact.



Carquois Rapide (passif)

Augmente la cadence de tir de 30%.

Mage



Orage de Feu (Héroïque)

Un nuage noir se dessine au-dessus de la zone visée et après 4 secondes, des boules de feu se mettent à pleuvoir pendant 10 secondes, provoquant 60 points de dommages magiques par seconde dans un rayon de 7 mètres.



Doigt de Feu

Lance des projectiles de feu qui infligent 7 points de dommages magiques à l'impact (4 points de dommage à 2,2 mètres).
Ces projectiles suivent votre visée.



Boule de Feu

Projète une boule de feu qui cause 45 points de dommages magiques à l'impact (10 points de dommages à 6 mètres).



Tourelle

Crée une tourelle immobile avec 50 points de vie tirant des projectiles de givre (-30% de vitesse pour 4 secondes) sur l'ennemi le plus proche. Une seule tourelle par Mage qui disparaît à sa mort.



Doigt de Glace

Gèle l'ennemi visé dans un bloc de glace pendant 5 secondes.



Silence

Empêche quiconque dans un rayon de 2,2 mètres d'utiliser une compétence ou de lancer un sort pendant 7 secondes.



Sphère d'Énergie

Régénère 5 points d'énergie par seconde à tout allié dans un rayon de 7 mètres. La fontaine est immobile, possède 100 points de santé et disparaît à la mort du contrôleur. Une seule fontaine par Mage.



Eclair d'Énergie

Un éclair d'énergie pure qui inflige 40 points de dommages magiques à la cible et se propage à 2 ennemis maximum dans un rayon de 10 mètres.



Bouclier d'Énergie

Génère un bouclier d'énergie de 4 mètres de rayon à l'endroit visé, qui bloque sorts et projectiles pour une durée de 20 secondes.



Brulure d'Énergie

Inflige 20 points de dommages magiques et 20 points d'énergie dans un rayon de 5 mètres autour du Mage.

Prêtresse



Divine Intervention (Heroic)

Soigne intégralement tous les alliés et ressuscite les morts avec 30 points de vie et d'énergie dans un rayon de 15 mètres autour de la Prêtresse.



Soins ou Douleur

Maintenez le sort pour soigner 15 points de vie par seconde à un allié ou enlever 15 points de vie à un ennemi. Guérit les alliés des effets nocifs. Vous soigne si vous n'avez pas de cible.



Résurrection

Visez le crâne d'un mort pour le ressusciter avec 30 points de vie et d'énergie si c'est un ami, ou pour le faire exploser (30 dégâts dans un rayon de 6 mètres et 15 au-delà) si c'est un ennemi.



Rétablissement

Soigne intégralement l'allié visé, tout effet nocif est également supprimé.



Peau de Pierre

+20% d'absorption physique et magique pour une durée de 20 secondes. En l'absence de cible valide, c'est sur vous que le sort sera lancé.



Drain d'Énergie

Draine 10 points d'énergie par seconde à un ennemi ou transfère 10 points d'énergie de la Prêtresse vers un allié.



Archange de Vie

Soigne de 10 points de dégâts par seconde tout allié présent dans un rayon de 7m. L'archange est immobile, possède 100 points de santé, et disparaît à la mort du contrôleur. Un seul Archange par Prêtresse est autorisé.



Rédemption

Un éclair touche l'ennemi ciblé et lui inflige 25 points de dommages.



Sermon

Bloque les mouvements des adversaires pendant 10 secondes, sans les empêcher d'attaquer ou de lancer des sorts. Tout dommage subit ou soin reçu par les victimes annule le sermon.



Malédiction

Freine la régénération d'énergie de la victime et augmente les dommages magiques de la Prêtresse à son égard de 50% pendant 20 secondes.

NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Passez au niveau supérieur et rejoignez
la communauté Dark Messiah™ of Might and
Magic® - Elements pour :**

- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin

**Rejoignez-nous sur
www.darkmessiahelements.com**

